CLIC & GO – CRÉER

ETIQUETTES CD-DVD & JAQUETTES

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

 © Anuman Interactive 2005

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureaux.

 © Anuman Interactive 2005

SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4
Configuration requise..... 4
Installation du logiciel..... 4
A propos d'Etiquettes CD-DVD & jaquettes..... 4
PRISE EN MAIN..... 5
Terminologie..... 5
Le poste de contrôle..... 5
Le répertoire..... 7
MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT..... 8
La fenêtre de l'éditeur..... 8
Les outils de mise en forme..... 9
L'aperçu..... 10
La barre d'outils..... 10
La barre de sélection..... 10
Les fenêtres d'options 11
CREER UN MODELE DE JAQUETTE..... 19
Avec assistant..... 19
Sans assistant..... 22
Un pas à pas pour créer votre jaquette..... 22
UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING »..... 25
IMPRIMER UNE JAQUETTE 26
INFORMATIONS UTILES..... 28

 © Anuman Interactive 2005

INTRODUCTION

Configuration requise

- Win98/Me/NT/2000/XP
- Processeur 400 Mhz mini
- 64 Mo de RAM
- 300 Mo d'espace disque
- Imprimante
- Lecteur CD-ROM ou DVD-ROM

Installation du logiciel

Placez le CD-ROM original d'*Etiquettes CD-DVD & jaquettes* dans le lecteur.
Attendez quelques instants que le programme démarre.

Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D:Clic** et cliquez sur **OK.** Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil d'*Etiquettes CD-DVD & jaquettes.*

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

A propos d'Etiquettes CD-DVD & jaquettes

Etiquettes CD-DVD & jaquettes est un logiciel qui vous permet de créer en toute simplicité vos étiquettes CD et DVD ainsi que vos jaquettes. Simple et pratique, il contient des modèles prêts à l'emploi et personnalisables à volonté (photos, images, cliparts, textes…) et un répertoire qui conserve toutes vos coordonnées personnelles et privées.

 © Anuman Interactive 2003

PRISE EN MAIN

Terminologie

Poste de contrôle : fenêtre principale du logiciel, qui s'ouvre au lancement de l'application. Le poste de contrôle comporte la liste des modèles et une prévisualisation de ceux ci.

Editeur : fenêtre qui s'ouvre lorsque l'on crée un nouveau modèle ou que l'on modifie un modèle existant.

Champ : correspond à une zone du répertoire (exemple : Nom, Société) ou à un texte prédéfini (début, fin)

Code de champ : expression telle que <société> ou <adresse> que l'on peut inclure dans un texte du modèle et qui sera remplacée automatiquement par son équivalent dans le répertoire.

Le poste de contrôle

Au démarrage du logiciel, vous accédez au Poste de contrôle.

Vous pouvez accéder à toutes les fonctions d'*Etiquettes CD-DVD & jaquettes* grâce aux boutons de la barre d'outil, en haut de cette fenêtre :

Permet de créer un nouveau modèle de jaquette.

Vous connecte directement au site d'*Anuman Interactive*.

Gestion du répertoire.

Lance le fichier d'aide au format PDF.

Affiche les informations légales sur le logiciel.

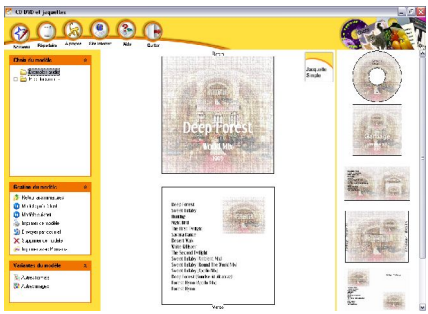
Permet de quitter le logiciel.

 © Anuman Interactive 2005

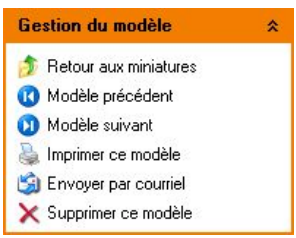
Depuis la fenêtre principale, vous pouvez sélectionner, créer, modifier les documents.

A gauche de la fenêtre, le menu arborescent **Choix du modèle** permet de choisir un modèle parmi les répertoires de modèles fournis sur le CD-ROM ou les documents que vous avez créés ou modifiés (dossier **Mes Documents**).

L'écran central de visualisation affiche les miniatures des différents modèles (mosaïque). Vous pouvez cliquer sur l'une d'elles pour en avoir un plus grand aperçu.



Les menus **Gestion du modèle** et **Variantes du modèle** apparaissent dans la partie gauche. Ils vous permettent de gérer les modèles et d'afficher les différentes variantes de formats ou d'images pour le modèle affiché dans la fenêtre centrale.



Cliquez sur **Retour aux miniatures** pour afficher tous les modèles du répertoire en cours.

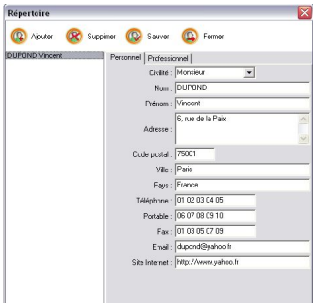
Pour modifier un modèle dans l'éditeur de modèles, double-cliquez sur sa miniature dans le poste de travail.

 © Anuman Interactive 2005

Le répertoire

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre d'assistant vous permettant de gérer votre carnet d'adresse et vos albums. Sélectionnez **Répertoire** ou **Album CD** et cliquez sur **OK**.

Assistant répertoire

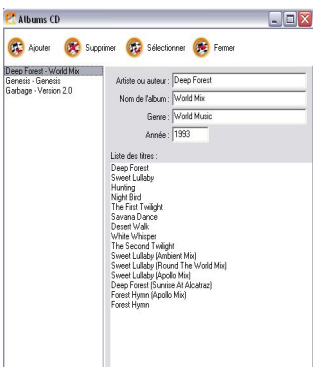


Sur la partie gauche de la fenêtre, vous trouverez la liste des contacts que vous avez saisis. Chaque contact possède 2 onglets : **Personnel** et **Professionnel**.

L'intérêt du répertoire est de permettre le remplissage automatique des modèles avec les coordonnées de la personne choisie grâce à un système de codes de champ.

Les modèles prédéfinis utilisent ce système de code mais vous pouvez également insérer vous-même vos codes de champ.

Assistant Album CD



L'intérêt de l'**Album CD** est de permettre le remplissage automatique des jaquettes avec les informations concernant votre album (liste des titres, année, genre...) sans avoir à les saisir à chaque fois.

Sur la partie gauche, vous trouverez la liste des albums que vous avez déjà enregistrés dans la base de donnée du logiciel.

Le bouton **Ajouter** vous permet d'ajouter un nouvel album à votre liste à partir de CD audio / Internet ou de fichiers MP3 (voir Créer un modèle de jaquette avec assistant).

Le bouton **Supprimer** permet de supprimer un album de votre base de données.

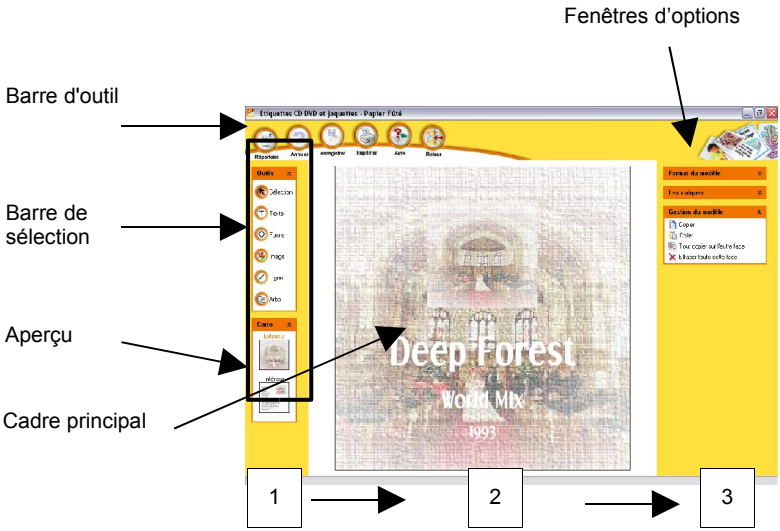
Cliquez sur le bouton **Sélectionner** pour insérer l'album sélectionné dans la jaquette en cours.

Le bouton **Fermer** vous permet de fermer cette fenêtre.

 © Anuman Interactive 2005

MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT

Cliquez sur l'un des modèles du cadre principal, pour le sélectionner. Cliquez une deuxième fois sur le modèle pour le modifier. L'écran suivant apparaît :



La fenêtre de l'éditeur

C'est dans cette fenêtre que vous allez modifier votre jaquette. Vous êtes logiquement amené à suivre les étapes suivantes :

1. Sélection du Mode de Création : Texte, Forme, Image, Ligne…
2. Sélection de l'objet à modifier dans le cadre principal.
3. Sélection de l'option désirée dans les fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.

 © Anuman Interactive 2005

Les outils de mise en forme

Lorsque vous cliquez dans un espace texte, image, forme ou ligne, vous le sélectionnez. Vous pouvez alors modifier la taille, faire une rotation et déplacer l'objet sélectionné.

Déplacer un objet

Si vous voulez déplacer un objet, il suffit de le sélectionner en cliquant dessus, avec le bouton gauche de votre souris, puis de le faire glisser en maintenant enfoncé le bouton de la souris le temps du déplacement.

Redimensionner un objet

Les poignées désignent les petits carrés aux bordures de l'objet.

On peut étirer un objet très facilement :

Cliquez dessus pour faire apparaître les poignées

Placez la souris sur l'une des poignées et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris lors de votre étirement.

Notez que vous pouvez redimensionner votre objet en conservant le ratio longueur x largeur : il vous suffit de maintenir enfoncés la touche **Shift** de votre clavier (symbolisée par une flèche au-dessus de la touche **Ctrl**) et le bouton gauche de votre souris lors de votre étirement.

Attention : Cette action n'est possible qu'avec la poignée située à l'angle inférieur droit de votre objet.

Faire pivoter un objet

Sélectionnez l'objet en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris pour faire apparaître ses poignées.

Placez le curseur de votre souris sur la poignée située à l'angle supérieur droit de l'objet.

Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur la poignée lors de votre pivotement.

Note : La rotation de votre objet n'est possible que pour les images, les textes et les formes et ne concerne pas les cliparts.

 © Anuman Interactive 2005

L'aperçu

Cette fenêtre permet d'avoir un aperçu général de l'extérieur et de l'intérieur de la jaquette ou du livret.

Cliquez sur la face désirée pour l'afficher dans le cadre principal.

La barre d'outils

Répertoire : ouvre le répertoire.

Annuler : annule la ou les actions antérieures.

Enregistrer : enregistre le modèle sélectionné dans le dossier **Mes Documents**.

Imprimer : ouvre l'assistant d'impression.

Aide : affiche l'aide en ligne du logiciel.

Retour : permet de retourner au poste de contrôle.

La barre de sélection

La barre de sélection permet de choisir le mode de travail. A chaque mode correspond une série de fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.

 © Anuman Interactive 2005

Flèche de sélection : cliquez ici pour accéder au Mode Sélection, afin de sélectionner un objet, une zone de texte ou une image.

Texte : ce bouton permet d'accéder au Mode Texte, afin d'insérer du texte

Forme : cliquez ici pour accéder au Mode Forme, afin d'insérer des formes incluses dans la base.

Image : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Image, afin d'insérer une image.

Ligne : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Ligne, afin d'insérer une ligne ou créer une forme dans votre modèle.

Arbo : cliquez sur ce bouton pour accéder au mode arborescence, afin d'afficher le contenu d'un dossier.

Les fenêtres d'options

A chaque fois que vous sélectionnez un mode, des fenêtres d'options correspondant au mode sélectionné apparaissent à droite du cadre principal.

Il existe différentes fenêtres d'options. Certaines sont présentes en permanence, d'autres apparaissent en fonction du mode sélectionné (modes **Sélection**, **Texte**, **Forme, Image**, **Ligne ou Arbo**).

Notes :

– Cliquez sur les petites flèches en haut à droite de la fenêtre d'options pour dérouler ou fermer son menu.

– Lorsque vous ne sélectionnez aucun mode particulier, le mode **Sélection** s'affiche automatiquement.

 © Anuman Interactive 2005

✓ **Fenêtres d'option permanente**

a) Menu contextuel du Format

Vous pouvez modifier le format d'un modèle, c'est-à-dire sa largeur et sa hauteur, données en millimètres. Cliquez sur les flèches à droite des dimensions, ou bien saisissez vous-même les valeurs dans les champs.

Pour les feuillets et jaquettes DVD vous pouvez également régler la largeur de la tranche.

Pour les rondelles CD/DVD, vous pouvez personnaliser les petits et les grands diamètres de la rondelle.

Enfin pour les pochettes, vous pouvez paramétrer la largeur de la languette de collage.

b) Menu contextuel des Calques

Chaque calque correspond à un objet (ligne, forme...). Cette fenêtre affiche tous les calques des objets utilisés dans le modèle. Elle vous permet de mettre les objets les uns devant ou derrière les autres, en premier plan ou arrière-plan. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'un des calques et, tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, de le faire glisser vers le haut ou vers le bas dans la liste des calques.

Notez que vous pouvez verrouiller ou déverrouiller un calque en cliquant respectivement sur la puce noire ou le verrou. Lorsqu'un calque est verrouillé, vous ne pouvez pas le sélectionner pour le modifier. Cliquez à l'endroit du verrou pour (dé)verrouiller le calque.

c) Menu contextuel de la Gestion du modèle

Cette fenêtre affiche des fonctions à appliquer à l'objet sélectionné. Celles-ci varient suivant la nature de l'objet (image, texte, ligne, forme...).

Tout copier sur l'autre face : copie l'ensemble de la face sélectionnée et le colle sur l'autre face. Cette option ne fonctionne que si aucun des éléments de la carte n'est sélectionné.

Effacer toute cette face : rend la page vierge de tout objet.

Dupliquer : copie l'objet sélectionné.

Supprimer : supprime l'objet sélectionné.

Mettre en image de fond : affiche l'image sélectionnée en fond de carte.

 © Anuman Interactive 2005

Redresser : réinitialise la position de l'objet lorsqu'il a subi une rotation.

Importer depuis un scanner ou un appareil photo : importe l'image depuis un scanner ou un appareil photo.

Choisir une image d'un thème : importe l'image depuis votre ordinateur

Choisir un texte dans la base : importe un modèle de texte depuis la base de textes incluse dans le logiciel.

Charger une image personnelle : vous permet d'insérer une image issue de votre disque dur dans le modèle en cours.

Appliquer des effets graphiques : ouvre la fenêtre **Effets graphiques**, à partir de laquelle vous pourrez appliquer des effets sur l'image sélectionnée.

Choisir la couleur transparente : ouvre la fenêtre **Couleur transparente**, dans laquelle vous pourrez rendre transparente une ou plusieurs couleur(s) de l'image. Cette fonction est très utile lorsque plusieurs images se chevauchent.

Notes :

- Toutes les options ci-dessus varient suivant l'objet sélectionné.

- Vous pouvez annuler votre opération à tout moment grâce au bouton **Annuler** de votre barre d'outils.

✓ Fenêtres d'options du mode Sélection

Les menus contextuels du mode Sélection reprennent ceux proposés ci-dessous, en fonction de la nature de l'objet (image, texte, forme, ligne...).

✓ Fenêtres d'options du mode Image

1/ Insérer une image

Cliquez sur **Image** dans la barre d'outils verticale pour sélectionner le mode **Image**.

Cliquez sur le modèle à l'endroit où vous désirez insérer une image. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise grâce à votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider les dimensions de l'objet.

Sélectionnez ensuite votre image soit dans la fenêtre **Mes images préférées**, en bas à droite du cadre principal.

A partir du menu **Gestion du modèle**, vous pouvez importer votre image depuis votre scanner, votre appareil photo, votre ordinateur et la base d'images

 © Anuman Interactive 2005

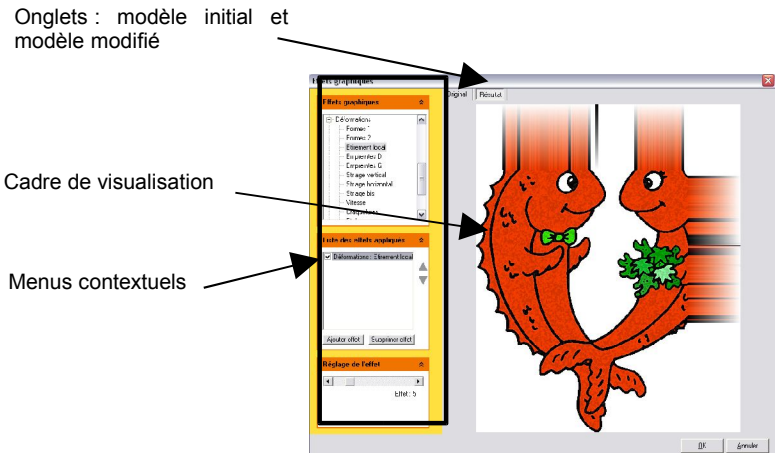
incluse dans le logiciel. Sélectionnez l'une des options : une fenêtre s'ouvre, à partir de laquelle vous pouvez choisir l'image à insérer.

Vos images favorites et celles insérées lors des travaux précédents sont placées dans la fenêtre dossier **Mes images préférées**. Pour ajouter l'une des images utilisées dans cette fenêtre, sélectionnez-la puis cliquez sur **Ajouter à Mes images préférées** dans la fenêtre **Gestion du modèle**.

Notez que vous pouvez supprimer une de vos images favorites du dossier **Mes images préférées**, en la sélectionnant puis en cliquant sur **Supprimer de mes images** dans la fenêtre **Gestion du modèle**.

2/ Modifier une image

Dans le menu **Gestion du modèle**, l'option **Appliquer des effets graphiques** ouvre une fenêtre vous permettant de modifier graphiquement votre image.



- **Liste des effets graphiques** : Cliquez sur les croix à gauche des titres des effets graphiques pour afficher leur contenu et sélectionner un effet.
- **Liste des effets appliqués** : Affiche la liste des effets que vous avez utilisés

 © Anuman Interactive 2005

Vous pouvez ajouter ou supprimer un effet grâce aux boutons au bas de ce menu.

Vous pouvez isoler ou accumuler des effets en les cochant.

- **Réglage de l'effet** : Réduit ou augmente l'intensité de l'effet sélectionné grâce à la barre de défilement horizontale.

Pour certains effets, vous avez la possibilité de changer de couleur de fond en cliquant sur l'échantillon de couleur.

Notez que, pour les effets relatifs aux couleurs une deuxième barre de défilement s'ajoute à la première pour agir séparément sur la couleur du premier et du deuxième plan.

✓ Fenêtres d'options de Texte

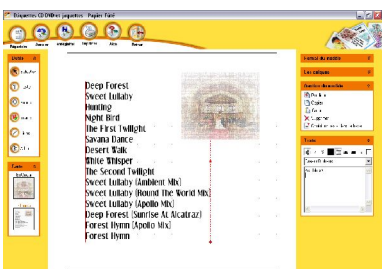
1/ Importer un texte

Cliquez sur **Texte** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Texte**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre zone de texte. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Tapez ensuite votre texte dans la fenêtre **Texte**, au bas à droite du cadre principal.

2/ Modifier un texte



- Sélectionnez une zone de texte.

- Modifiez les caractéristiques de la police à l'aide du menu texte en bas à droite de l'écran.

 © Anuman Interactive 2005

- Cliquez sur **<x>** pour insérer les codes de champ. Cette fonction est utile pour la fonction **Mailing**, car chaque code de champ sélectionné sera automatiquement remplacé par l'information qui lui correspond dans la fiche du destinataire choisi dans le répertoire.

- Cliquez sur ☐ pour sélectionner l'ancrage du texte. La fonction **Ancrage** permet de fixer un angle de départ dans le cadre de texte pour le défilement du texte : centré, haut gauche / droit, bas gauche / droit.

– ≡ ≡ ≡ sont les boutons d'alignement du texte : à gauche, centré, à droite.

✓ Fenêtres d'options de Forme

Cliquez sur **Forme** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Forme**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre forme. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Sélectionnez ensuite votre objet parmi les nombreuses formes qui vous sont proposées dans la fenêtre **Forme**, à droite du cadre principal.

Modifiez la couleur, les contours et le style de l'objet sélectionné grâce à la fenêtre **Couleurs**, à droite du cadre principal, et activez l'**Effet miroir** pour afficher la forme inverse symétrique de l'objet.

✓ Fenêtres d'options de Ligne

Cliquez sur **Ligne** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Ligne**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre ligne. Dimensionnez-la à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Modifiez la couleur, l'épaisseur et le style du trait grâce à la fenêtre **Ligne**.

 © Anuman Interactive 2005

Le mode **Ligne** vous propose un nombre infini de possibilités :

Tracer un trait	Cliquez avec le bouton gauche de votre souris une 1ère fois pour définir le 1er point, une 2e fois pour définir le 2e point, etc.
Tracer une figure composée de plusieurs points	1 clic gauche pour marquer le 1er point, 1 clic droit pour insérer le point suivant, 1 clic gauche pour marquer le dernier point.
Ne déplacer qu'un seul point d'une figure	Touche **Shift** (symbolisée par une flèche au-dessus de la touche Ctrl de votre clavier) + clic gauche sur le point lors du déplacement Touche **Ctrl** + clic gauche sur un point.
Arrondir une ligne	Par la suite, lorsque ce point est sélectionné, des puces supplémentaires apparaissent pour modifier l'arrondi. *Note* : Plus vous éloignez les puces du point sélectionné, plus l'arrondi augmente.
Insérer un point dans une figure	Sélectionnez un point en cliquant dessus et laissez le curseur de votre souris sur celui-ci pour qu'il reste jaune. Appuyez sur la touche **Inser** de votre clavier, au-dessus de la touche **Suppr** : un nouveau point est inséré dans la forme, à la suite du point sélectionné, suivant l'ordre de création des points.
Supprimer une figure	Sélectionnez toute la forme en cliquant sur un des ses points. Tous les points de la forme doivent être rouges. La touche **Suppr** du clavier (à droite de la touche **Entrée**) supprime toute la forme. Vous pouvez également supprimer la forme sélectionnée en cliquant sur **Supprimer** dans la fenêtre **Gestion du modèle**, à droite du cadre principal.
Supprimer un point d'une figure	Sélectionnez un point en cliquant dessus et laissez le curseur de votre souris sur celui-ci pour qu'il reste jaune. Appuyez sur la touche **Suppr** de votre clavier, à droite de la touche **Entrée** pour supprimer le point ainsi que les 2 droites créées par l'intersection de ce point. Une nouvelle forme est alors créée.

 © Anuman Interactive 2005

Notez qu'avec la fonction **Motif** de la fenêtre **Couleurs**, vous pouvez insérer un motif (lignes, diagonales, croix) à l'intérieur de votre forme. En augmentant l'épaisseur de votre trait, vous pouvez également appliquer cette fonction à une ligne.

N'oubliez pas que votre trait n'est sélectionnable qu'en cliquant sur l'une de ses deux extrémités.

✓ Fenêtres d'options d'Arborescence

Cliquez sur **Arbo** dans la barre d'outil verticale pour sélectionner le mode **Arborescence**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre arborescence. Dimensionnez-la à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Cliquez sur le lien **Choisir le dossier à afficher** puis sélectionnez le dossier dont vous souhaitez afficher le contenu.

Cochez la case **Voir les fichiers** pour afficher les fichiers en plus des dossiers.

Vous pouvez modifier l'apparence des textes à l'aide des boutons d'effets de caractères.

 © Anuman Interactive 2005

CREER UN MODELE DE JAQUETTE

Ce logiciel vous permet de créer un modèle de jaquette de A à Z. Vous avez 2 possibilités pour créer un modèle : avec ou sans assistant. Créer une jaquette est un jeu d'enfant : il suffit de suivre les étapes de l'assistant.

Avec assistant

Dans la fenêtre **Poste de contrôle**, cliquez sur **Nouveau** : la fenêtre d'assistant de création de carte s'ouvre.

Choisissez ensuite votre type de projet et cliquez sur **Suivant**.

- **CD Audio**

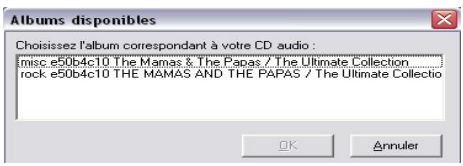
Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée : **Boîtier normal, plat ou DVD**. Vous pouvez également sélectionner le **Choix libre** qui permet par exemple d'imprimer une jaquette DVD avec un livret recto de CD.

Vous devez désormais sélectionnez la source pour trouver les titres de votre album. Vous devez choisir entre CD audio et Internet, Fichiers Internet ou Album existant et cliquez sur **Suivant**.

✓ **CD audio et Internet**

Vous devez insérer votre CD audio dans votre lecteur CD et le sélectionner dans la liste déroulante.

Vous devez ensuite choisir l'album correspondant à votre CD afin de récupérer les bons titres.


Albums disponibles
Choisissez l'album correspondant à votre CD audio :
misc e50b4c10 The Mamas & The Papas / The Ultimate Collection
rock e50b4c10 THE MAMAS AND THE PAPAS / The Ultimate Collectio
OK
Annuler

Les résultats s'affichent. Confirmez-les à l'aide du bouton **Terminer** ou alors cliquez sur **Précédent** et recommencer l'étape précédente.

 © Anuman Interactive 2005

✓ **Fichier MP3**

Vous pouvez ajouter vos fichiers MP3 afin d'en récolter leurs informations pour créer les textes de votre jaquette.

Cliquez sur **Ajouter des fichiers** pour ajouter vos MP3 à vos données. Cliquez sur **Terminé** pour revenir à l'écran de sélection.

✓ **Album existant**

Vous devez tout d'abord sélectionner un album de votre liste d'albums.

Note : Pour ajouter un album dans votre base de données reportez vous à la partie CD audio et Internet de cette même partie.

Vous pouvez ensuite débuter la création de votre étiquette CD/DVD et jaquette. Cliquez sur le bouton **Sélectionner**. La fenêtre qui s'ouvre vous permet de choisir les images pour composer vos créations.

 © Anuman Interactive 2005

Sélectionnez vos images depuis les différentes sources proposées, en cliquant sur les options du cadre de droite. Les images sélectionnées s'affichent dans le cadre de gauche. Notez que vous pouvez sélectionner autant d'images que vous voulez. Plus vous sélectionnez d'images, plus vous pouvez combiner de modèles. Une fois vos images sélectionnées, cliquez sur **Suivant**.

La nouvelle fenêtre indique que la création de votre jaquette est en cours. Cliquez sur **Terminé** pour fermer l'assistant.

La fenêtre d'assistant se ferme et plusieurs modèles de jaquettes s'affichent dans l'écran de visualisation. Si vous voulez encore améliorer votre jaquette, vous pouvez vous référer au chapitre précédent **Modifier un modèle existant**, qui vous explique tous les outils du logiciel.

Si aucun modèle ne vous convient, notez que des variantes vous sont proposées grâce à la fenêtre **Variantes du modèle**.

- **CD de données**

Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée : **Boîtier normal, plat, DVD ou choix libre**. Ensuite sélectionnez quels fichiers et documents vous désirez afficher sur votre jaquette. Vous pouvez déterminer votre propre police pour les titres de ses fichiers et documents. Cliquez sur **Suivant**.

Sélectionnez vos images depuis les différentes sources proposées, en cliquant sur les options du cadre de droite. Les images sélectionnées s'affichent dans le cadre de gauche. Notez que vous pouvez sélectionner autant d'images que vous voulez. Plus vous sélectionnez d'images, plus vous pouvez combiner de modèles. Une fois vos images sélectionnées, cliquez sur **Suivant**.

La nouvelle fenêtre indique que la création de votre jaquette est en cours. Cliquez sur **Terminé** pour fermer l'assistant.

La fenêtre d'assistant se ferme et plusieurs modèles de jaquettes s'affichent dans l'écran de visualisation. Si vous voulez encore améliorer votre jaquette, vous pouvez vous référer au chapitre précédent **Modifier un modèle existant**, qui vous explique tous les outils du logiciel.

Si aucun modèle ne vous convient, notez que des variantes vous sont proposées grâce à la fenêtre **Variantes du modèle.**

 © Anuman Interactive 2005

Sans assistant

Dans la fenêtre **Poste de contrôle**, cliquez sur **Nouveau** : la fenêtre d'assistant de création de jaquette s'ouvre.

Cochez l'option **CD vierge**, puis cliquez sur **Suivant**.

Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée **: Boîtier normal, plat, DVD ou choix livre.**

Vous devrez ensuite définir le nom de votre projet. Cliquez sur **Terminé.** Votre modèle s'affiche dans le cadre principal. Vous êtes alors libre de créer votre jaquette.

Un pas à pas pour créer votre jaquette

A titre démonstratif, nous allons créer un modèle de document très simple de jaquette.

1. Mode Nouveau : Cliquez sur le bouton **Nouveau** du poste de contrôle pour lancer l'assistant. Cliquez sur le bouton **CD vierge** puis sur **Suivant**.

2. Choix du Format : Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée **: Boîtier normal, plat, DVD ou choix libre.** Nous allons ici sélectionner un boîtier normal.

Dans la fenêtre suivante, définissez ensuite le nom de votre projet.

Cliquez sur **Terminé** pour fermer l'assistant.

3. Différentes étapes : Vous travaillerez un à un les éléments de votre création : jaquette extérieure, intérieure, rondelle du CD ou feuillet. Le principe est le même pour tous les éléments : sélectionnez-en un en double-cliquant dessus, ajoutez-y du texte, des images et sauvegardez-le.

Dans cet exemple, nous travaillerons sur la partie extérieure de la jaquette.

4. Insertion d'image : Nous allons commencer par ajouter une image.

Cliquez sur le bouton **Image** dans la barre d'outils verticale. Vous êtes maintenant en mode **Ajout d'image**.

Cliquez sur le modèle à l'endroit où vous désirez insérer une image. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise grâce à votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider les dimensions de l'objet. Vous n'êtes désormais plus en mode **Ajout d'image**, mais en mode **Sélection**.

 © Anuman Interactive 2005

Les menus contextuels, situés à droite du cadre principal, vous proposent d'importer votre image depuis :

- les images incluses (cf. **Gestion du modèle / Choisir une image d'un thème**),

- votre disque dur (cf. **Gestion du modèle / Charger une image personnelle**),

- un scanner ou un appareil photo (cf. **Gestion du modèle / Importer depuis un scanner ou un appareil photo**),

- le dossier **Mes images préférées.**

Cliquez sur la source désirée, pour ouvrir la fenêtre d'importation d'images. Après avoir sélectionné votre image, cliquez sur **OK** pour fermer la fenêtre et valider l'insertion d'image.

Pour modifier la taille, faire une rotation ou déplacer une image, reportez-vous aux explications du chapitre précédent **Modifier un modèle existant / Le cadre principal**.

5. Texte : Cliquez sur le bouton **Texte** dans la barre d'outils verticale. Vous êtes maintenant en mode **Ajout de texte**.

Cliquez n'importe où sous l'image. Un objet **Texte** est alors ajouté. Décidez ensuite du format de votre objet. Cliquez une fois avec le bouton gauche de votre souris pour valider votre choix. Vous n'êtes désormais plus en mode **Ajout de texte**, mais en mode **Sélection**.

Concentrez-vous maintenant sur la fenêtre d'option **Texte** qui se trouve à droite du cadre principal pour taper votre texte. Effacez "Texte par défaut" du champ de saisie, et saisissez le titre de votre choix (ici : ROBERT !). Le nouveau texte apparaît instantanément dans la zone de texte.

Embellissez maintenant votre texte en modifiant les paramètres standardisés. Choisissez la police de votre choix (ici Airmole, couleur noire). Votre texte apparaît directement dans la fenêtre principale.

 © Anuman Interactive 2005

Pour modifier la taille, faire une rotation ou déplacer un objet **Texte**, reportez-vous aux explications du chapitre précédent **Modifier un modèle existant / Le cadre principal**.

6. Enregistrement de votre travail : Cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Une boîte de dialogue **Enregistrer** apparaît. Dans le champ de saisie, tapez le nom de votre projet puis cliquez sur le bouton **OK** de la boîte de dialogue. Recommencez à partir de l'étape 4 pour créer votre jaquette intérieure, livret et rondelle du CD.

7. Impression de votre travail : Cliquez sur le bouton **Imprimer** et reportez-vous au chapitre suivant, concernant l'impression des documents.

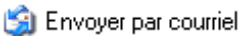
8. Retrouver votre travail : Fermez l'éditeur en cliquant sur **Retour**. Vous pouvez retrouver votre carte dans la liste déroulante de modèles, située à gauche du cadre principal, dans le répertoire **Mes Documents**.

 © Anuman Interactive 2005

UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING »

Vous pouvez utiliser la fonction **Envoyer par mail** pour faciliter l'envoi de vos jaquettes et ne plus perdre de temps à écrire les coordonnées de votre destinataire.

Assurez-vous tout d'abord que les coordonnées de vos destinataires soient bien saisies dans le répertoire.



Cliquez sur ce bouton dans le cadre **Gestion du modèle** du **Poste de contrôle**. La fenêtre **Mailing** s'affiche alors sur votre écran.

Mailing
Envoyer cette carte par courriel
A qui souhaitez-vous envoyer cette carte ?
Cochez le ou les destinataires parmi les noms entrés dans votre répertoire :
DUPOND Vincent (dupond@yahoo.fr)
Objet du courriel :
Faire-part !
Message :
Bonjour <Prénom>
Cette carte ci-jointe pour te faire part d'une grande nouvelle !
Afficher la fenêtre de votre messagerie (Outlook Express par ex.) à chaque envoi
Envoyer
Annuler

Sélectionnez ensuite vos destinataires en cochant les cases correspondantes. Vérifiez l'intitulé et personnalisez le contenu du mail, puis cliquez sur **Envoyer.**

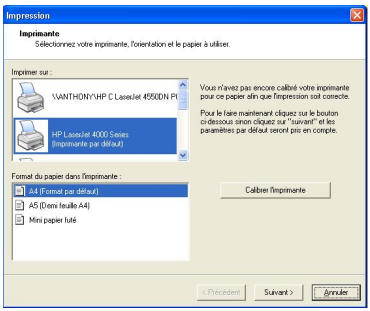
Note : Votre programme de messagerie peut vous demander une confirmation d'envoi.

 © Anuman Interactive 2005

IMPRIMER UNE JAQUETTE

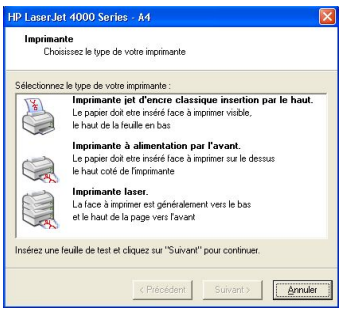
Une fois que vous avez créé votre jaquette, cliquez sur le bouton **Imprimer ce modèle**, dans le **Poste de contrôle**.

La fenêtre **Impression** apparaît. A partir de celle-ci, vous allez sélectionner votre imprimante, la calibrer et choisir le type de papier utilisé.


Impression
Imprimante
Sélectionnez votre imprimante, l'orientation et le papier à utiliser.
Imprimer sur :
\\ANTHONY\HP C LaserJet 4550DN PS
HP LaserJet 4000 Series (Imprimante par défaut)
Vous n'avez pas encore calibré votre imprimante pour ce papier afin que l'impression soit correcte.
Pour le faire maintenant cliquez sur le bouton ci-dessous sinon cliquez sur "suivant" et les paramètres par défaut seront pris en compte.
Format du papier dans l'imprimante :
A4 (Format par défaut)
A5 (Demi feuille A4)
Mini papier luté
Calibrer l'imprimante
< Précédent
Suivant >
Annuler

Sélectionnez votre imprimante dans le premier cadre, puis le format du papier dans le cadre inférieur.

Cliquez sur **Calibrer l'imprimante** pour sélectionner votre type d'imprimante.

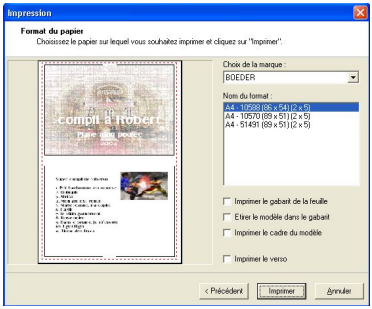

HP LaserJet 4000 Series - A4
Imprimante
Choisissez le type de votre imprimante
Sélectionnez le type de votre imprimante :
Imprimante jet d'encre classique insertion par le haut.
Le papier doit etre inséré face à imprimer visible, le haut de la feuille en bas
Imprimante à alimentation par l'avant.
Le papier doit etre inséré face à imprimer sur le dessus le haut coté de l'imprimante
Imprimante laser.
La face à imprimer est généralement vers le bas et le haut de la page vers l'avant
Insérez une feuille de test et cliquez sur "Suivant" pour continuer.
< Précédent
Suivant >
Annuler

Insérez une première feuille de test et cliquez sur **Suivant** pour imprimer la feuille de test. Indiquez ensuite les dimensions relevées sur la feuille imprimée puis cliquez sur **Suivant**.

Insérez une seconde feuille et cliquez sur **Suivant** pour imprimer la feuille de test. Indiquez ensuite les dimensions relevées sur la feuille imprimée puis cliquez sur **Terminé**.

Une fois votre imprimante sélectionnée, cliquez sur **Suivant** pour afficher la fenêtre **Format du papier**.

 © Anuman Interactive 2005


Impression
Format du papier
Choisissez le papier sur lequel vous souhaitez imprimer et cliquez sur "Imprimer".
Choix de la marque :
BOEDER
Nom du format :
A4 - 10538 (99 x 54) (2 x 5)
A4 - 10570 (99 x 51) (2 x 5)
A4 - 51491 (99 x 51) (2 x 5)
Imprimer le gabarit de la feuille
Etirer le modèle dans le gabarit
Imprimer le cadre du modèle
Imprimer le verso
< Précédent
Imprimer
Annuler

Sur la gauche se trouve un aperçu de l'impression en fonction du papier choisi.

Vous pouvez déterminer le nombre de modèles à imprimer. Cliquez sur un modèle, dans la fenêtre de visualisation, pour le supprimer. Cliquez à nouveau pour le faire réapparaître.

Un menu déroulant sur la droite vous permet de choisir votre marque de papier.

Sélectionnez ensuite le format de votre papier.

Vous avez la possibilité d'imprimer les gabarits afin de vérifier l'alignement de votre imprimante, d'étirer les modèles dans le gabarit et d'imprimer le cadre du modèle afin d'avoir les lignes de découpe.

Cliquez sur **Imprimer** pour lancer l'impression.

 © Anuman Interactive 2005

INFORMATIONS UTILES

Service technique

Si vous avez une difficulté avec un de nos logiciels ou si vous avez besoin d'une aide technique, contactez-nous :

Tél. : 0825.15.00.30 (0,15 euro/min TTC - 0,98 F/min TTC quelle que soit l'origine de l'appel, France métropolitaine).

Du lundi au vendredi de 10h à 19h et le samedi de 10h à 18h.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits, notre entreprise, ou si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courrier :

ANUMAN Interactive – Clic & Go

Service consommateurs

28, rue Ligner

75020 PARIS

Par Internet : 7j/7j

info.consommateurs@clic-go.com

ANUMAN Interactive www.clic-go.com

 © Anuman Interactive 2003